**触觉记忆的研究**

Evidence for Haptic Memory

【论文内容】：这些实验的目的是研究触觉记忆表征的最短持续时间。我们的目标是确定触觉记忆的行为是否类似于视觉记忆系统，并观察其是否具有相似的衰减率。

【实验原理】：该实验旨在确定在接触物体后延迟一段时间后触觉记忆会发生什么。期望像视觉记忆一样，触觉记忆将显示出类似于视觉图标系统的快速衰减。触觉记忆的衰减将以用于提起物体的峰值抓地力表示。也就是说，在第一次举起新物体时，参与者将产生比必要的更大的抓地力。但是，再举几次后，产生的抓地力将减小。如果触觉信息的纪念性表示以类似于视觉信息的方式衰减，则在延迟（2 s或10 s）后，产生的抓握力的量将类似于在物体的第一次抬起时产生的抓握力的量。但是，如果触觉纪念物表示非常稳健，那么即使经过2或10秒的延迟，所产生的抓握力也会类似于熟悉物体的提拉力。即，将产生适当的抓握力。预计负载力将与抓握力相似。

【实验流程】：看论文2.2 Apparatus and Procedure

【实验结论】：

该实验的主要发现表明，经过一段时间的练习后，随着时间延迟的增加，用于抓取特定质量的抓地力增加到类似于抓握新质量的抓地力的大小。

本研究的结论可以解释为与Gordon等人的结论不一致。 [4]。虽然在这里提出了建议，但触觉记忆是短暂的，持续时间不到2秒，Gordon等。 [4]提出触觉记忆的寿命很长，可以持续长达24小时或更长时间。然而，戈登等。 [4]正在研究与本系列实验不同的存储系统。

可以将触觉记忆模型概念化，在该模型中，长期记忆能够使力的产生进入“球场”，但是短期存储是精确触觉表示所必需的。然而，表示触觉/运动体验的哪些方面的确切性质尚不清楚，并且可能会根据所探索或操纵的相关对象的复杂性而有很大差异[12,13]。

1.在抓握这些熟悉的物体时使用的负载力率显示非常一致。就是说，事实证明，一个熟悉项目的10多个提升次数，第一次和第十次试验没有显着差异。换句话说，第一次曝光后无需对负载力率进行大幅度的校正，因此表明在抓握非常熟悉的物体时，即使在第一次曝光时也要使用适当的抓握力。

【重要引用】：